



Department of
Physical
Education

PENGAJARAN PERMAINAN INVASI

**TIM PENGAMPU
FIK UNY**

e-mail : fathan_nurcahyo@uny.ac.id



Department of
Physical
Education

Diskripsi Matakuliah:

- Matakuliah ini dirancang untuk menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan mengajar permainan invasi.
- Sebagai calon guru, mahasiswa diharuskan mampu mentransfer keterampilan yang sudah dipelajari dalam matakuliah Dasar Gerak dan Permainan (bolabasket dan sepakbola) dalam lingkungan nyata pengajaran.
- Salah satu fokus utama pembelajaran ini adalah “pendekatan taktik” terhadap pengajaran dan pembelajaran di mana siswa akan mengembangkan keseluruhan indera dan kemudian menggunakan pendekatan pemecahan masalah dalam belajar permainan invasi.





Department of
Physical
Education

STANDAR KOMPETENSI MATAKULIAH:

- Mengerti konsep Teaching Games for Understanding (TGfU), secara khusus permainan invasi.
- Merancang rencana pembelajaran yang tepat untuk mengajar (a) keterampilan dan praktik permainan, dan (b) adaptasi yang kreatif untuk kelompok siswa yang memiliki perbedaan kemampuan. (*Dinilai melalui perencanaan blok kolaboratif, peer teaching, refleksi/ analisis diri, dan evaluasi dosen*)





Department of
Physical
Education

STANDAR KOMPETENSI MATAKULIAH: (LANJT)

- Menganalisis penampilan pengajaran taktik untuk permainan invasi rekan sejawat. (*Dinilai melalui peer teaching dan peer assessment*)
- Menilai penampilan mengajar diri sendiri (*Dinilai melalui jurnal refleksi diri*).
- Memberikan umpan balik atas pengajaran teman sejawat. (*Dinilai oleh dosen*)
- Merencanakan, mengantarkan, dan mengevaluasi pelajaran menggunakan pendekatan taktik (*Dinilai melalui evaluasi diri, peer, dan dosen*)





Department of
Physical
Education

Strategi Perkuliahan:

- TGfU Model
- Peer Teaching model
- Ceramah
- Demonstrasi
- Simulasi





Department of
Physical
Education

Referensi:

**Mitchell, Stephen A., Judith Oslin, dan Linda Griffin.
Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games
Approach. Human Kinetics: Cambridge, IL.**

LAIN-LAIN





Department of
Physical
Education

Evaluasi:

- Partisipasi Kelas 10%
- Jurnal Refleksi Diri dan RPP 30%
- Jurnal *Peer Teaching* 20%
- Praktik Mengajar 40%





Department of
Physical
Education

Penjelasan Tugas dan Ujian

- **Praktik mengajar:** praktik mengajar dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.
- Setiap kali tatap muka kelas akan dibagi 4 kelompok. Jadi setiap tatap muka akan ada 4 orang mahasiswa yang akan praktik mengajar.
- Alokasi waktu adalah 15 menit persiapan dan 25 menit pengajaran. Gunakan waktu Anda secara efektif. Penilaian akan dilakukan secara individual.





Department of
Physical
Education

Catatan:

- Keterlambatan pengumpulan RPP akan diberi nilai “0” untuk tiap tugas yang terlambat





Department of
Physical
Education

**Sampai Jumpa Pada Pertemuan
Selanjutnya !!!**

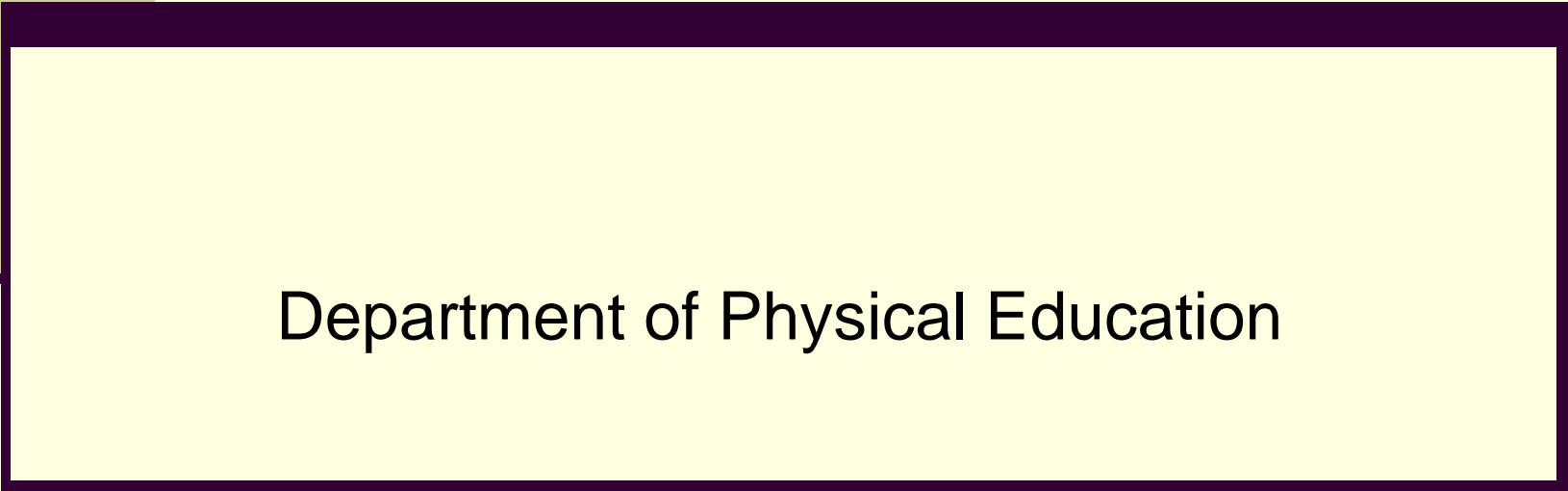

TERIMA KASIH

A Strategic Approach to Teaching Games

**TIM Pengampu
FIK UNY**



Teaching Games for Understanding (TGfU)



Department of Physical Education

Kritik terhadap pendekatan tradisional

- ❑ Siswa didrill sampai KO atau lama mengantri
- ❑ Berasumsi bahwa keterampilan teknik akan ditransfer ke suatu permainan dalam waktu singkat
- ❑ Membosankan, pengulangan, peraturan ketat dan...
- ❑ Mengalami kegagalan – keterampilan teknik yang sama dari tahun ke tahun
- ❑ Tidak ada penekanan “pengambilan keputusan atau aplikasi keterampilan dalam konteks bermain

Pengajaran Permainan Tradisional Dikritik karena...

- ❑ Siswa menghabiskan waktu untuk berdiri, bukan belajar mandiri
- ❑ Disalahgunakan untuk penyaluran energi berlebihan atau sebagai waktu istirahat yang diawasi
- ❑ Mengabaikan prinsip2 pertumbuhan dan perkembangan anak
- ❑ Pendekatan yang berpusat pada guru
- ❑ Memiliki progres belajar yang lemah (1X/minggu)
- ❑ Tidak menspesifikasi outcome pembelajaran, tapi hanya untuk mendapatkan kesenangan

Mengapa Mengajar dengan Pendekatan Taktik?

- Siswa akan menjadi seorang pemain yang berpikir sehingga siswa mampu utk terlibat secara tenang, yakin, dan antusias dalam berbagai permainan
- Meningkatkan penampilan bermain siswa
- Setelah siswa memahami taktik, siswa perlu belajar keterampilan untuk meningkatkan penampilan taktik

Fakta dalam PENJASORKES

- 1 X Seminggu (2X 30-45 menit)
- Siswa bertanya “bpak/ibu mainnya kapan??” kalo belajar berulang-ulang begini.
- Peningkatan keterampilan teknik tidak bisa dilakukan dalam 1x seminggu
- Sarana dan prasarana relatif kurang di sekolah
- Materi Penjasorkes tidak hanya mengajarkan 1 jenis permainan saja (Setiap 3-4 X pertemuan sudah ganti materi atau cab.yang lain)

Peran Permainan

Mengapa TGfU diperkenalkan?

- Seringnya kegagalan dalam pembelajaran permainan karena terlalu menekankan pada penampilan
- Tidak banyak mengetahui tentang permainan
- Bagi siswa yang sudah memiliki skill, kenyataannya memiliki teknik yang tidak fleksibel dan miskin kapasitas pengambilan keputusan
- Ketergantungan terhadap guru untuk membuat keputusan
- Siswa lebih senang belajar permainan dengan cara bermain

Solusi?

Apa?

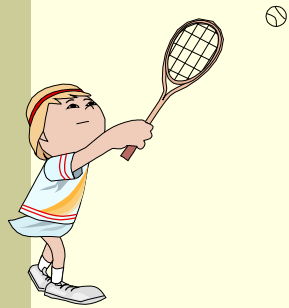
- Untuk menyediakan kerangka dasar bagi guru untuk menerapkan pendekatan taktik dalam mengajar permainan

Mengapa?

- Karena siswa mampu utk terlibat secara tenang, yakin, dan antusias dalam berbagai permainan
- Karena siswa memahami bagaimana taktik itu dapat ditransfer di antara tipe permainan dan olahraga yang relatif sama

Bagaimana?

- Menggunakan permainan sederhana untuk mengajarkan dasar taktik untuk meningkatkan kemampuan bermain berbagai jenis permainan



Kategori Permainan



■ Target Games

- Permainan di mana pemain menggerakkan objek, terutama dengan tingkat akurasi tinggi, pada suatu target dengan pukulan sesedikit mungkin

■ Striking/Fielding Games

- Tujuannya adalah memukul objek, biasanya bola, untuk dijauhkan dari pemain bertahan di lapangan

■ Net/ Wall Games

- Menggerakkan objek ke udara melampaui net sehingga lawan tidak mampu mengembalikan

■ Invasion Games

- Tujuannya adalah untuk menginvasi daerah lawan untuk mencetak skor dan melindungi daerahnya dari skor lawan



CONTOH PERMAINAN INVASI, STRIKING/FIELDING, NET, & TARGET

Game categories						
Invasion games			Striking/ fielding	Net/Court	Target	
Small target	Large target	Crossing the line			Contested	Uncontested
Basketball	Soccer	Touch	Cricket	Squash	Lawn	Darts
Netball	Hockey	Rugby	Baseball	Badminton	Bowls	Golf
Korfball	Lacrosse	Union	Softball	Volleyball	Bocce	Coits
	AFL	Rugby	Vigoro	Tennis	Marbles	
	Handball	League		Table		
		Frisbee		Tennis		
		OzTag				

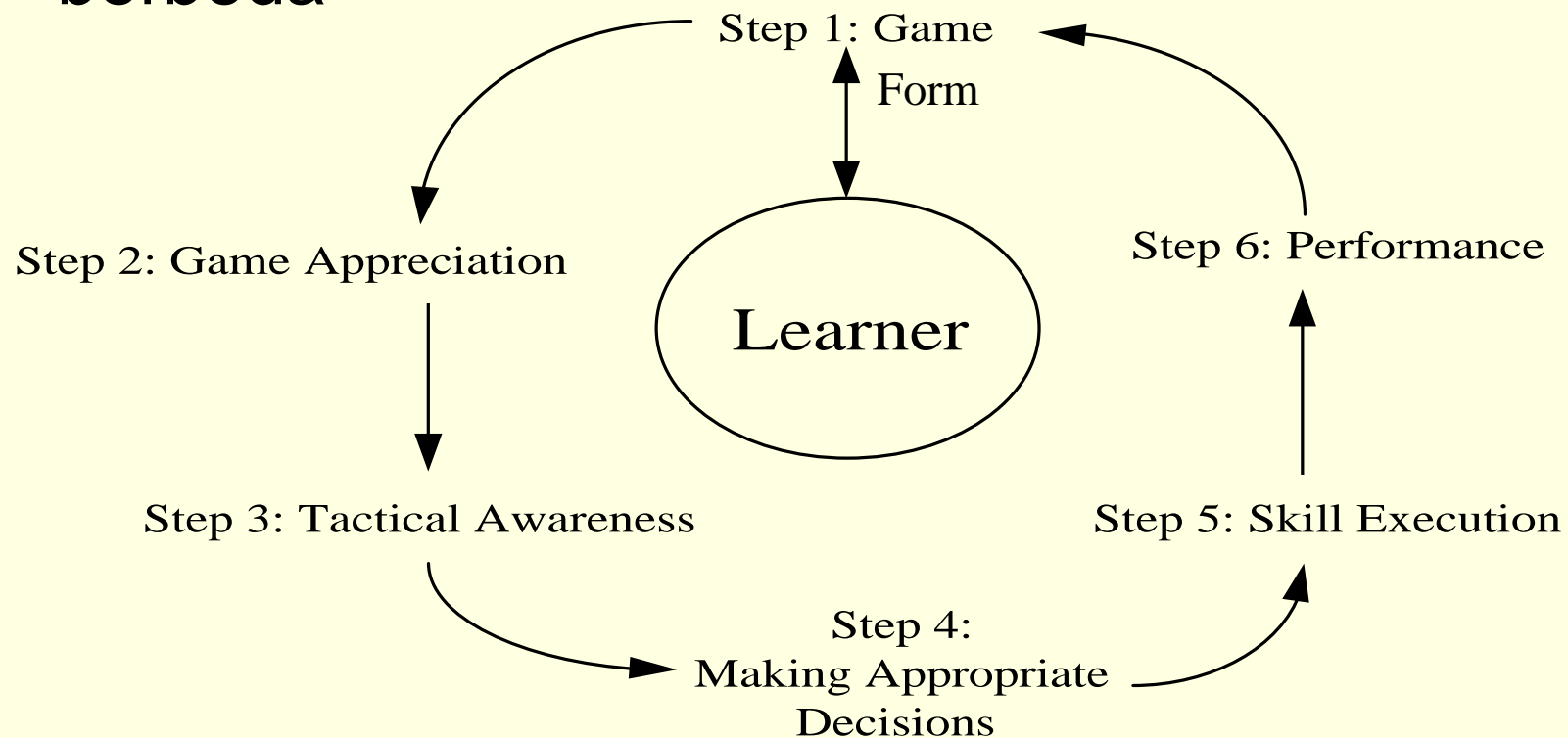
4 Pojok Aktivitas

■ Pertanyaan Refleksi

- Apa yang sama tentang permainan2 tersebut dalam kategori yang sama? (aturan, teknik, keterampilan, strategi)?
- Adakah sesuatu yang sama di mana siswa dapat belajar dalam kategori yang sama?
- Dapatkah kesamaan ini dapat ditransfer di antara tipe permainan yang mirip?
- Bagaimana Anda dapat mengajar tema-tema kategori permainan yang sama?

Teaching Games for Understanding (TGfU)

- Pendekatan untuk mengembangkan pemikiran taktik melewati sejumlah permainan yang berbeda



Simplification

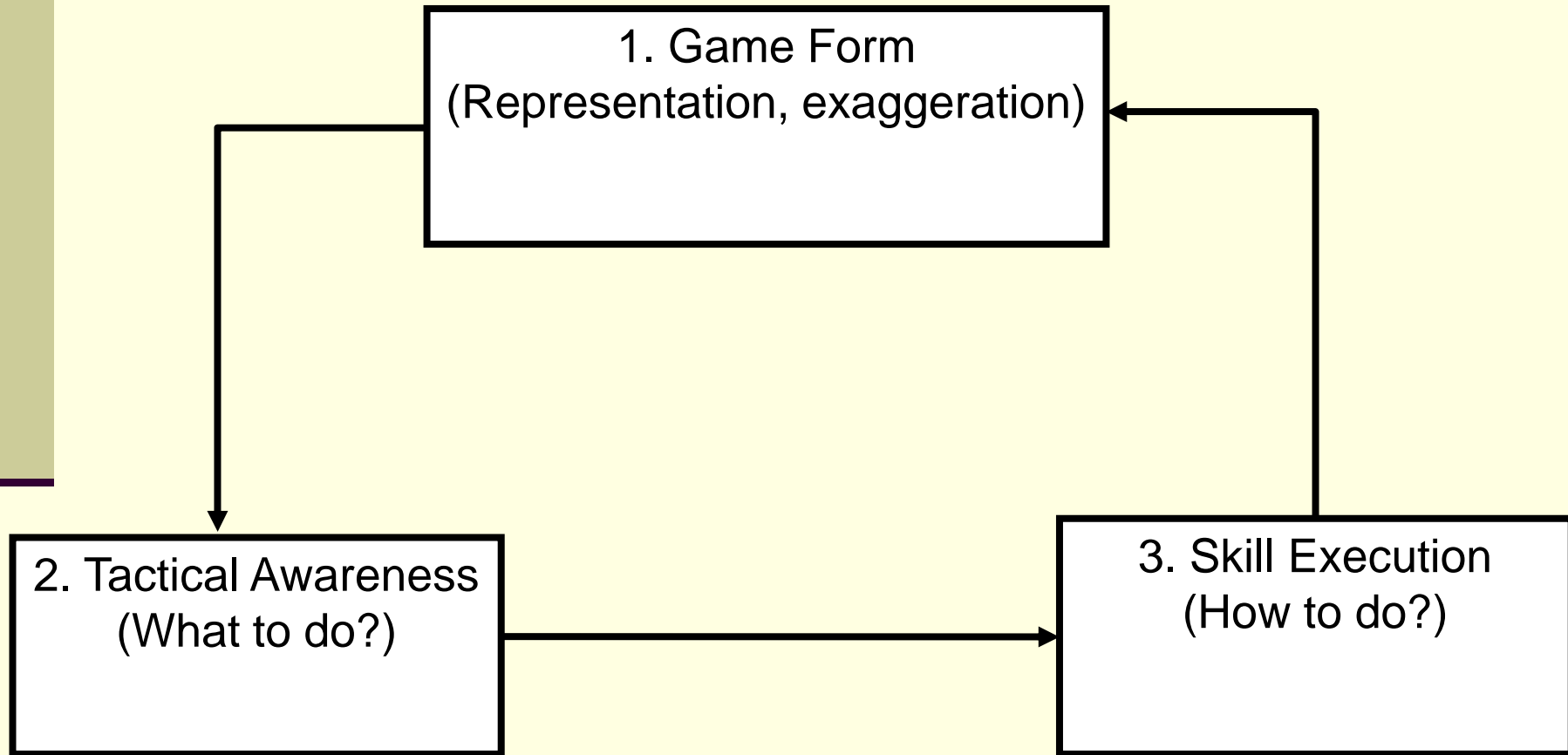


Table 2.1 Tactical Problems, Movements, and Skills in Soccer


Tactical problems	Off-the-ball movements	On-the-ball skills
SCORING		
Maintaining possession of the ball	<ul style="list-style-type: none"> • Dribbling for control • Supporting the ball carrier 	<ul style="list-style-type: none"> • Passing—short and long • Control—feet, thigh, chest
Attacking the goal	<ul style="list-style-type: none"> • Using a target player 	<ul style="list-style-type: none"> • Shooting, shielding, turning
Creating space in attack	<ul style="list-style-type: none"> • Crossover play • Overlapping run 	<ul style="list-style-type: none"> • First-time passing—1v2 • Crossover play • Overlapping run
Using space in attack	<ul style="list-style-type: none"> • Timing runs to goal, shielding 	<ul style="list-style-type: none"> • Width—dribbling, 1v1, crossing, heading • Depth—shielding
PREVENTING SCORING		
Defending space	<ul style="list-style-type: none"> • Marking, pressuring, preventing the turn, delaying, covering, making recovery runs 	<ul style="list-style-type: none"> • Clearing the ball
Defending the goal	<ul style="list-style-type: none"> • Goalkeeping—positioning 	<ul style="list-style-type: none"> • Goalkeeping—receiving the ball, shot stopping, distribution
Winning the ball		<ul style="list-style-type: none"> • Tackling—block, poke, slide
RESTARTING PLAY		
Throw-in—attacking and defending		<ul style="list-style-type: none"> • Executing a quick throw
Corner kick—attacking and defending		<ul style="list-style-type: none"> • Short, near- and far-post corners
Free kick—attacking and defending		

Table 2.2 Levels of Tactical Complexity for Soccer



Tactical problems	LEVELS OF TACTICAL COMPLEXITY				
	I	II	III	IV	V
SCORING					
Maintaining possession of the ball	<ul style="list-style-type: none"> • Dribbling • Pass and control—feet 	<ul style="list-style-type: none"> • Supporting player who has ball 		<ul style="list-style-type: none"> • Pass—long • Control—thigh, chest 	
Attacking the goal	<ul style="list-style-type: none"> • Shooting 	<ul style="list-style-type: none"> • Shooting • Turning 	<ul style="list-style-type: none"> • Target player 		
Creating space in attack			<ul style="list-style-type: none"> • First-time passing 	<ul style="list-style-type: none"> • Overlap 	<ul style="list-style-type: none"> • Crossover
Using space in attack				<ul style="list-style-type: none"> • Width—dribbling, crossing, heading 	<ul style="list-style-type: none"> • Depth—timing of runs
PREVENTING SCORING					
Defending space		<ul style="list-style-type: none"> • Marking, pressuring the ball 	<ul style="list-style-type: none"> • Preventing the turn 	<ul style="list-style-type: none"> • Clearing the ball 	<ul style="list-style-type: none"> • Delaying, covering, recovering
Defending the goal		<ul style="list-style-type: none"> • Goalkeeper position, receiving, throwing 			<ul style="list-style-type: none"> • Making saves, kicking or punting
Winning the ball			<ul style="list-style-type: none"> • Tackling—block, poke 	<ul style="list-style-type: none"> • Tackling—slide 	
RESTARTING PLAY					
Throw-in	<ul style="list-style-type: none"> • Throw-in 				
Corner kick	<ul style="list-style-type: none"> • Short kick 		<ul style="list-style-type: none"> • Near post 		<ul style="list-style-type: none"> • Far post
Free kick			<ul style="list-style-type: none"> • Attacking 		<ul style="list-style-type: none"> • Defending

Resources for Other Game Categories

- Reference List
- Websites:
- www.tgfu.org
- www.playsport.net
- www.educ.uvic.ca/Faculty/thopper/
- <http://resources.emb.gov.hk/phyedu/>
 - (Contains video clips)
- <http://www.mpeta.ca/>
 - (see speaker notes from MPETA/ CAHPERD Conference)
- <http://www.curriculum.org>
 - (Course Profiles)



TERIMA KASIH





LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN MODEL TGFU

**TIM PENGAMPU
FIK UNY**



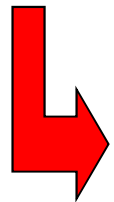
PEMBELAJARAN TGFU

1. ***Game or game-form***, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
2. ***Question***, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana.
3. ***Practice***, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik, melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
4. ***Game***, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.



PEMBELAJARAN TGFU

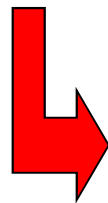
1. Game (game-form or full-game)



2. Questions (class discussion)



3. Practice (teacher directed)



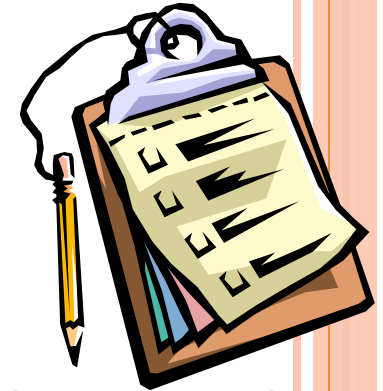
4. Game



Mari kita lihat Video Pembelajaran
permainan melalui TGFU



PENILAIAN DALAM TGFU



- Harus berpusat pada kemampuan para siswa untuk membuat dan mengambil keputusan selama bermain permainan.
- Dapat dilakukan dengan:
 - Statistik permainan.
 - Seperti: ball possession, shooting, dll
 - Evaluasi pembuatan keputusan dan penampilan bermain para siswa.
 - GPAI (Games Performance Assessment Instrument) – menilai keputusan para siswa baik pengambilan maupun dukungan.

TUGAS

- Bekerja secara berkelompok
- Pilih salah satu jenis permainan/olahraga dan satu masalah taktik.
- Buat langkah-langkah pembelajaran (permainan-pertanyaan-latihan tugas-permainan)
 - Berikan beberapa contoh pertanyaan yang mungkin akan anda tanyakan pada siswa setelah terlibat pada permainan pertama.



TERIMA KASIH
&
SELAMAT MENGERJAKAN



Pengajaran Permainan Invasi (INVASION GAMES)

TIM PENGAMPU
FIK UNY

Permainan Invasi (Invation Games)

- Tujuan dari permainan invasi adalah untuk menginvasi/menyerang daerah lawan untuk mencetak skor/angka dan melindungi daerahnya sendiri dari skor lawan.
-

CONTOH2 PERMAINAN INVASI, FIELDING/STRIKING, NET/WALL, TARGET

Game categories						
Invasion games			Striking/ fielding	Net/Court	Target	
Small target	Large target	Crossing the line			Contested	Uncontested
Basketball	Soccer	Touch	Cricket	Squash	Lawn	Darts
Netball	Hockey	Rugby	Baseball	Badminton	Bowls	Golf
Korfball	Lacrosse	Union	Softball	Volleyball	Bocce	Coits
	AFL	Rugby	Vigoro	Tennis	Marbles	
	Handball	League		Table		
		Frisbee		Tennis		
		OzTag				

Problem Taktik dalam Permainan Invasi (CONTOH DALAM SEPAKBOLA)

- Mencetak gol
 - Mencegah gol
 - Memulai permainan
-

Mencetak Gol

- Menjaga kepemilikan bola
 - Menyerang gawang lawan
 - Menciptakan ruang saat menyerang
 - Menggunakan ruang saat menyerang
-

Mencegah Gol

- Mempertahankan ruang
 - Mempertahankan daerah gawang
 - Merebut bola
-

Memulai Permainan

- Lemparan ke dalam (throw in)
 - Tendangan penjuru (corner kick)
 - Tendangan bebas (Free kick)
 - Jump ball
 - Kick off
-

DISKUSIKAN DALAM KELOMPOK BUAT TUGAS DALAM PERMAINAN YANG LAIN

- ❑ 1. KELOMPOK 10-15 ORANG
 - ❑ 2. BUAT RPP PERMAINAN INVASI
(SEPAKBOLA, BASKET, & BOLATANGAN)
 - ❑ 3. DIKUMPULKAN DAN DIAPLIKASIKAN
MINGGU DEPAN
-

TERIMA KASIH



Pengajaran Permainan Invasi (INVASION GAMES)

**TIM PENGAMPU
FIK UNY**



Masalah-masalah taktik dalam Permainan Bola Basket



3 Masalah taktik yang terjadi dalam permainan bola basket

- 1. Mencetak angka (scoring)**
- 2. Mencegah angka (preventing scoring)**
- 3. Memulai permainan (restarting play)**

Mencetak Angka (Scoring)

- Mempertahankan penguasaan bola
- Menyerang ke ring/basket
- Menciptakan ruang untuk menyerang
- Menggunakan ruang dalam menyerang

Mencegah Angka (Preventing Scoring)

- Mempertahankan ruang (daerah pertahanan)
- Mempertahankan daerah ring/basket
- Mendapatkan bola

Memulai Permainan (Restarting Play)

- Jump ball
- Sideline throw in
- End line throw in

Masalah Taktik, Gerakan, dan keterampilan dalam Bola Basket

Table 5.1 Tactical Problems, Movements, and Skills in Basketball

Tactical problems	Off-the-ball movements	On-the-ball skills
SCORING		
Maintaining possession of the ball	<ul style="list-style-type: none"> - Support the ball carrier - Fake and replace 	<ul style="list-style-type: none"> - Triple threat - Passing—chest, bounce, overhead - Catching—target hand, jump stop - Pivot, jab step, drop, step, dribble, ball fake, juke, offensive rebound
Attacking the basket	<ul style="list-style-type: none"> - Post play 	<ul style="list-style-type: none"> - Jump shot, set shot - Layup, power layup - Follow the shot
Creating space to attack	<ul style="list-style-type: none"> - Clear-out - Pick away - Fast break - V-cut, L-cut 	<ul style="list-style-type: none"> - Skip pass - Baseball pass
Using space in attack	<ul style="list-style-type: none"> - Set a screen - Pick-and-roll - Give-and-go 	<ul style="list-style-type: none"> - Give-and-go
PREVENTING SCORING		
Defending space	<ul style="list-style-type: none"> - Jump-ball alignment, free-throw alignment, full-court press 	
Defending the basket area (key)	<ul style="list-style-type: none"> - Boxing-out - Zone defense - Match-up defense - Player to player 	<ul style="list-style-type: none"> - Rebound, outlet pass
Winning the ball	<ul style="list-style-type: none"> - Defense off the ball 	<ul style="list-style-type: none"> - Defense on the ball
RESTARTING PLAY		
<ul style="list-style-type: none"> - Jump ball—offensive and defensive - Sideline throw-in—offensive and defensive - End line throw-in—offensive and defensive - End line throw-in—following a score off a press 		

Tingkat Kompleksitas Taktik

Table 5.2 Levels of Tactical Complexity for Basketball

Tactical problems	I	II	III	IV
SCORING				
Maintaining possession of the ball	<ul style="list-style-type: none"> • Triple threat • Ball fake • Jukes • Appropriate passes 	<ul style="list-style-type: none"> • Support 		
Attacking the basket	<ul style="list-style-type: none"> • Shooting (3-8 ft, or 1-2.4 m) • Dribbling 	<ul style="list-style-type: none"> • Give-and-go 	<ul style="list-style-type: none"> • Lay-up 	<ul style="list-style-type: none"> • Offensive plays against zone

(continued)

Tingkat Kompleksitas Taktik

Table 5.2 (continued)

Tactical problems	I	II	III	IV
SCORING				
Creating space to attack	<ul style="list-style-type: none"> • Dribbling to reposition • V-cut, L-cut 	<ul style="list-style-type: none"> • Screen on ball 	<ul style="list-style-type: none"> • Pick off the ball 	<ul style="list-style-type: none"> • Fast break • Clear-out
Using space in attack		<ul style="list-style-type: none"> • Outlet pass 	<ul style="list-style-type: none"> • Pick and roll • Transition 	
PREVENTING SCORING				
Defending space		<ul style="list-style-type: none"> • Defending against screen 		<ul style="list-style-type: none"> • Offensive and defensive free throws
Defending the basket (key)				<ul style="list-style-type: none"> • Zone defense
Winning the ball		<ul style="list-style-type: none"> • Defense on ball and off • Boxing out 		<ul style="list-style-type: none"> • Zone defense on and off ball
RESTARTING GAME				
Jump ball			<ul style="list-style-type: none"> • Offensive • Defensive 	
Inbound pass			<ul style="list-style-type: none"> • Inbound sideline plays 	<ul style="list-style-type: none"> • Inbound end-line plays
Foul shot		<ul style="list-style-type: none"> • Long pass • Pick away • Baseline movement 		<ul style="list-style-type: none"> • Inbound plays off press

Contoh Pengembangan Permainan

Game	Game Form	Tactical Areas
Basketball	3 on 3 half court	<ol style="list-style-type: none">1. Defensive positioning2. Off the ball movement3. Rebounding positioning4. Freeing up the shooter5. Defensive communication



TERIMA KASIH

Pengajaran Permainan Invasi

Permainan Bola Tangan

Tim Pengampu
FIK UNY

Permainan Invasi

- Tujuannya adalah untuk menginvasi daerah lawan untuk mencetak skor dan melindungi daerahnya dari skor lawan
-

Problem Taktik dalam Permainan Invasi

- Mencetak gol
 - Mencegah gol
 - Memulai permainan
-

Mencetak Gol

- Menjaga kepemilikan bola
 - Menyerang gawang lawan
 - Menciptakan ruang saat menyerang
 - Menggunakan ruang saat menyerang
-

Mencegah Gol

- Mempertahankan ruang
 - Mempertahankan daerah gawang
 - Merebut bola
-

Memulai Permainan

- Lemparan ke dalam (throw in)
 - Jump ball
 - Kick off
-

TERIMA KASIH
